

**PENINGKATAN MINAT PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
KELAS IV SINGKAWANG TIMUR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**BAMBANG MULIONO
NIM : F34210644**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN MINAT PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
KELAS IV SINGKAWANG TIMUR**

Bambang Muliono, Maridjo Abdul Hasjmy , Asmayani Salimi
PGSD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
email: mulionobambang@yahoo.co.id

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur. Metode yang digunakan adalah deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Bentuk penelitian yang digunakan adalah survei yaitu survei kelembagaan. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus. Teknik pengumpulan data yaitu Observasi langsung dengan alat Lembar observasi, disajikan, dan disimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia dari baseline 32,93% menjadi 88,34% pada siklus III, meningkat sebesar 55,41% dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur.

Kata Kunci : Peningkatan minat pembelajaran, Multimedia

This study aimed to improve the learners' interest in learning mathematics by Using Multimedia in the Classroom IV Elementary School 10 East Singkawang . The method used is descriptive and this type of research is Classroom Action Research . Form of study is a survey that institutional survey . The subjects in this study were 30 participants was conducted as many as 3 didik. Penelitian siklus. Teknik direct observation data collection is by means of observation sheet , presented , and concluded . The results showed an increase in student interest in learning mathematics using multimedia from a baseline of 32.93 % to 88.34 % in the third cycle , an increase of 55.41 % in the moderate category . So we can conclude there is an increasing interest in learning mathematics learners using a multimedia class IV Elementary School 10 East Singkawang.

Keywords : , interest in learning , multimedia

Kemajuan suatu bangsa berkaitan erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bangsa tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Dengan demikian diperlukan kemampuan untuk memperoleh, memilih, dan mengolah informasi. Untuk itu diperlukan suatu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika.

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD) sampai pada jenjang pendidikan tinggi (PT). Tujuan pembelajaran Matematika telah jelas ditunjukkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar Menengah. BNSP (2006) menjelaskan tujuan pendidikan Matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk: (1) memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika; memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Rendahnya pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik tersebut salah satunya disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di ruang-ruang kelas. Selama ini berdasarkan pengalaman empiris, peneliti melihat bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru, pendekatan lebih bersifat ekspositoris, dominasi guru yang lebih besar dalam proses pembelajaran, latihan yang bersifat rutin, jaranganya penggunaan media pembelajaran, dan pembelajaran yang cenderung bersifat pasif. Pembelajaran seperti ini dirasa kurang mampu untuk meningkatkan minat pembelajaran peserta didik.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran peserta didik, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memerlukan adanya media pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran ini dijelaskan oleh Sukiman (2012: 29), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedekimian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif".

Adanya media pembelajaran dapat lebih mendorong minat pembelajaran peserta didik. Namun demikian, tidak semua media pembelajaran yang ada dapat dipergunakan. Media pembelajaran yang dipergunakan hendaknya dipilih dan

dikembangkan sehingga dapat mendorong peserta didik untuk pembelajaran dan mendayagunakan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan memanfaatkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran mengajar.

Kenyataan di lapangan, pemanfaatan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Harapan di atas tidak sejalan dengan kenyataan yang penulis hadapi di sekolah, tepatnya di kelas yang akan di teliti. Berdasarkan refleksi diri dan pengamatan awal, beberapa hal yang dirasakan tidak sesuai dengan harapan penulis yaitu: guru kurang memperhatikan minat peserta didik sehingga sebagian peserta didik tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran matematika; sebagian peserta didik lebih sering mengganggu temannya dibandingkan pembelajaran; tingginya keinginan untuk istirahat lebih cepat dari waktu yang telah dijadwalkan.

Kenyataan yang ada ini mengindikasikan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dirasakan perlu untuk ditingkatkan. Hal tersebut di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan minat pembelajaran pada peserta didik di Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) Peningkatan kesukaan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur; (2) Peningkatan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur; (3) Peningkatan perhatian peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur; dan (4) Peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur.

Ada banyak penelitian mengenai minat yang dilakukan oleh berbagai ahli psikologi. Hera L. Mikarsa, dkk (2009: 3.5) menyatakan, “Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau factor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”. Sardiman A.M. (2012: 76) menyatakan, “Minat diartikan sebagai kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat cirri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri”. Berdasarkan beberapa definisi di atas,

disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan hati ingin melakukan sesuatu yang disukai atau disenangi berdasarkan keinginan atau kemauan sendiri.

Menyimak penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa apa yang dilihat oleh seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Barnard (dalam Sardiman A.M., 2012: 76) menyebutkan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja

Minat belajar tiap-tiap siswa tidak sama, ketidaksamaan itu disebabkan oleh banyak hal mempengaruhi minat belajar, sehingga ia dapat belajar dengan baik atau sebaliknya gagal sama sekali. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu: (1) Faktor Intern, yang meliputi kondisi fisik/jasmani siswa saat mengikuti pelajaran., serta pengalaman belajar Matematika di jenjang pendidikan sebelumnya; (2) Faktor Ekstern, yang mencakup: Metode dan gaya mengajar guru Matematika, tersedianya fasilitas dan alat penunjang pelajaran Matematik, serta situasi dan kondisi lingkungan.

Fungsi minat dalam pembelajaran lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk pembelajaran. Peserta didik yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun pembelajaran, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran. mereka hanya tergerak untuk mau pembelajaran tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Hal ini terlihat dari indicator minat pembelajaran sebagai berikut, yakni: (1) Kesukaan, dengan aspek-aspek: gairah siswa saat mengikuti pelajaran matematika; dan respon siswa saat mengikuti pelajaran matematika; (2) Ketertarikan, dengan aspek-aspek: tertarik saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah, dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika; (3) Perhatian, dengan aspek-aspek: Perhatian siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, kemauan siswa untuk mengerjakan tugas, bertanya kepada yang lebih mampu; dan (4) Keterlibatan, dengan aspek-aspek: Kesadaran tentang pembelajaran di rumah, serta kesadaran siswa untuk bertanya

Kata 'media' berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata 'medium'. Istilah ini menurut Smalldino, Lowther dan Russell (2011: 7), "Merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima". Sementara itu, Sukiman (2012: 29) menyatakan, "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif".

Ada banyak klasifikasi yang telah dibuat oleh para ahli untuk memberi batasan pada suatu media. Namun secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni Media dua dimensi (media cetak, potret diam, media grafik, presentasi grafik), Media tiga dimensi (film, simulasi, diorama, benda sebenarnya) , dan Media pandang dengar (audio visual, film, rekaman suara, dsb). Berdasarkan

beberapa criteria tersebut di atas, maka media yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif, yang mencakup penggunaan hardware, seperti laptop, speaker, dan InFocus, serta penggunaan software berupa program MS PowerPoint. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu: memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata; memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di ruangan, menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya dan meningkatkan daya tarik dan perhatian.

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

Implementasi (pemanfaatan) multimedia dalam pembelajaran Matematika didasari pada asumsi bahwa di antara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata. Interaktivitas nyata di sini adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Sebagai perbandingan media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktivitas, hanya saja interaktivitas ini bersifat samar (*covert*) karena hanya melibatkan mental pengguna.

Interaktivitas secara fisik dalam multimedia pembelajaran bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Interaktivitas sederhana misalnya menekan keyboard atau melakukan klik dengan mouse untuk berpindah halaman (*display*) atau memasukkan jawaban dari suatu latihan yang diberikan oleh komputer.

Interaktivitas yang kompleks misalnya aktivitas di dalam suatu simulasi sederhana di mana pengguna bisa mengubah-ubah suatu variabel tertentu atau di dalam simulasi kompleks di mana pengguna menggerakkan suatu joystick untuk menirukan gerakan mengemudikan pesawat terbang. Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hamid Darmadi (2011: 7), "Penelitian deskriptif berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep atau gejala, juga menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan suatu subjek penelitian pada saat itu". Dengan kata lain metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan keadaan dan kegiatan yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini bentuk penelitian yang digunakan

adalah studi survey dengan jenisnya yakni survey kelembagaan (*institutional survey*). Penggunaan survey kelembagaan disebabkan penelitian ini akan dilaksanakan di suatu lembaga, yakni lembaga pendidikan.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini bersifat kualitatif. Sugiyono (2011: 15) menyatakan, “Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci”. Jenis penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Asrori, dkk (2009: 9), “Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik”.

Setting tempat penelitian dilaksanakan di dalam kelas, tepatnya di kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dengan rincian sebanyak 14 orang peserta didik perempuan dan 16 orang peserta didik laki-laki.. Kemudian guru kolaborator yaitu Bapak Alianus, S.Pd.

Adapun langkah-langkah tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Persiapan, meliputi: penentuan topik materi yang akan dipresentasikan, mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama; dan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan; (2) Langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint*, meliputi: Bukalah program *Microsoft PowerPoint* di komputer; Mulailah dengan *New file*; Pilih *slide design* yang diinginkan; Inputlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama; Inputlah sub judul materi di *slide* kedua (bila dipandang perlu cantumkan kembali judul utamanya); Selanjutnya, inputlah point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada *slide-slide* berikutnya; Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*; Melalui menu *insert*, anda dapat pula mengimput berbagai macam ilustrasi (*chart*, *picture*, *sound*, *movie*); Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras; dan Gunakan visualisasi (gambar, animasi, audio, grafik, video, dll) untuk memperjelaskan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur; (3) Pelaksanaan/Penyajian, meliputi: Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD dan proyektor; Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang disajikan pada *slide* presentasi; Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti; Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada *slide* presentasi; dan Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi langsung, teknik observasi langsung, dan teknik dokumenter. Menurut Hadari Nawawi (2005: 94), “Teknik komunikasi langsung yaitu cara

mengumpulkan data dengan mengadakan hubungan secara langsung dengan sumber data melalui komunikasi secara verbal”. Sementara itu, teknik observasi langsung yaitu cara mengumpulkan data dengan mengamati aspek-aspek penelitian yang dilakukan oleh subjek penelitian”. Teknik dokumenter merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menelaah berbagai dokumen, foto, daftar nilai dan berbagai dokumen tertulis lainnya yang diperlukan dalam penelitian.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Pedoman Wawancara. Pedoman wawancara dalam penelitian ini dipergunakan dalam teknik komunikasi langsung. Pedoman wawancara ini berisi sejumlah pertanyaan terbuka yang berhubungan dengan aspek-aspek penelitian yang diajukan pada responden; (2) Pedoman Observasi. Dalam hubungannya dengan penelitian ini, maka pedoman observasi dipergunakan untuk mendapatkan data pada saat penulis mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam kelas. Pedoman ini berbentuk daftar centang, dan (3) Dokumen. Adapun yang dimaksudkan dengan dokumen dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta foto-foto pelaksanaan kegiatan. Prosedur pelaksanaan penelitian ini meliputi (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Data dianalisis dengan rumus menurut Anas Sudijono (2008: 43), yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 10 Singkawang Timur pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini dilakukan berdasarkan dari permasalahan yang muncul di kelas tersebut. Permasalahan umumnya adalah rendahnya minat pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu berkoordinasi dengan teman sejawat untuk menentukan waktu pengamatan awal guna memperoleh *baseline*. Observasi ini ditujukan untuk mengetahui tingkat minat pembelajaran peserta didik saat pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 10 Singkawang Timur.

Pada observasi awal (*baseline*) diperoleh data aspek kesukaan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian awal yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* pada aspek ini adalah 30,05% dengan kategori rendah. Adapun rincian dari data tersebut adalah: gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada *baseline* sebesar 26,77%, dengan kategori rendah; respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada *baseline* sebesar 33,33%, dengan kategori rendah.

Pada indikator aspek ketertarikan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dari hasil penelitian awal diperoleh rata-rata

persentase *baseline* sebesar 31,67% dengan kategori rendah. Adapun rincian dari masing-masing indikatornya adalah: perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah pada *baseline* sebesar 33,33%, dengan kategori rendah; konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika pada *baseline* sebesar 30,00%, dengan kategori rendah.

Pada aspek perhatian, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* mencapai 35,00% dengan kategori rendah. Adapun rincian masing-masing indikator pada aspek ini adalah: keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika pada *baseline* sebesar 36,67% dengan kategori rendah; dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas pada *baseline* sebesar 30,00% dengan kategori rendah.

Pada indikator aspek keterlibatan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni kesadaran tentang pembelajaran di rumah, dan kesadaran siswa untuk bertanya. Dari hasil penelitian awal terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* hanya mencapai 35,00% dan termasuk dalam kategori rendah. Adapun rincian masing-masing indikatornya adalah: kesadaran tentang pembelajaran di rumah pada *baseline* sebesar 36,67%, dengan kategori rendah; dan kesadaran siswa untuk bertanya pada *baseline* sebesar 33,33%, dengan kategori rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap cara guru mengajar pada tabel di atas dapat diketahui masih terdapat kekurangan-kekurangan dari cara guru mengajar. Oleh karena itu, kekurangan tersebut harus diperbaiki agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. Kekurangan tersebut diperbaiki dengan cara memberikan sebuah tindakan berupa penggunaan multimedia pada pembelajaran Matematika. Untuk melaksanakan penelitian ini, dibutuhkan kerjasama (kolaborasi) yang berlangsung di dalam tiga siklus.

Dalam siklus I, pada tahap perencanaan ini, diadakan pertemuan dengan guru teman sejawat, yang bertindak sebagai kolaborator untuk merencanakan langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan observasi sebagai berikut: (a) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar; (b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan serta disesuaikan dengan metode demonstrasi; (c) Menyiapkan materi pembelajaran; (d) Menyiapkan media pembelajaran; (e) Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang akan dilaksanakan; dan (f) Membuat alat observasi dan alat evaluasi.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus I ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang.

Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil observasi maka dapat dilihat berhasil atau tidaknya penggunaan multimedia pada pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 10 Singkawang Timur. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Pada indikator aspek kesukaan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* dari 30,05% meningkat menjadi 53,33% pada siklus I. Adapun selisih persentase lebih jelas seperti di bawah ini: gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada *baseline* sebesar 26,77%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 46,67% dan terdapat selisih sebesar 19,90%; respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada *baseline* sebesar 33,33%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60,00%, dan terdapat selisih sebesar 26,67%.

Pada indikator aspek ketertarikan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* dari 31,67% meningkat menjadi 56,67% pada siklus I. Adapun selisih persentase lebih jelas adalah: perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah pada *baseline* sebesar 33,33%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 63,33%, terdapat selisih sebesar 30,00%; konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika pada *baseline* sebesar 30,00%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 50,00%, dan terdapat selisih sebesar 20,00%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* dari 35,00% meningkat menjadi 58,33% pada siklus I. Adapun selisih persentase adalah: keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika pada *baseline* sebesar 40,00%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 63,33%, dan terdapat selisih sebesar 23,33%; kemauan siswa untuk mengerjakan tugas pada *baseline* sebesar 30,00%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 53,33%, dan terdapat selisih sebesar 23,33%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni kesadaran tentang pembelajaran di rumah, dan kesadaran siswa untuk bertanya. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* dari 35,00% meningkat menjadi 51,67% pada siklus I. Adapun selisih persentasenya sebagai berikut: kesadaran tentang pembelajaran di rumah pada *baseline* sebesar 36,67%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 53,33%. Terdapat selisih sebesar 16,66%; dan kesadaran siswa untuk bertanya pada *baseline* sebesar 33,33%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 50,00%. Terdapat selisih sebesar 16,67%.

Sementara itu, observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dapat diketahui cara guru mengajar sudah menunjukkan hasil yang baik, namun masih ada aspek-aspek yang skornya hanya mencapai nilai 2, sehingga cara guru mengajar harus lebih ditingkatkan lagi.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus I. Dari data yang diperoleh selama observasi di siklus I, diadakan kesepakatan dengan teman sejawat untuk menilai kelebihan dan kekurangan terhadap tindakan yang telah dilakukan dalam siklus I. Adapun kelebihan dalam Siklus I adalah: terjadi

peningkatan yang signifikan dari persentase *baseline* terhadap hasil siklus I; terdapat peningkatan pada aktivitas pembelajaran seperti mengamati, membaca, kesungguhan, dan kegembiraan; secara umum guru sudah mampu menerapkan metode demonstrasi; kehadiran seluruh peserta didik mempermudah pelaksanaan penelitian. Sementara itu, kekurangan dalam Siklus I adalah: guru kurang mampu dalam membimbing peserta didik menjawab pertanyaan; kemampuan peserta didik dalam bertanya relative masih rendah; kurangnya kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan; dan peserta didik masih belum memahami cara menyampaikan laporan.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan pada siklus I, kemudian peneliti bersama teman sejawat bersama-sama kembali merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Perbaikan tersebut akan dilaksanakan dalam siklus II.

Pada tahap perencanaan siklus II, diadakan pertemuan dengan guru teman sejawat, yang bertindak sebagai kolaborator untuk merencanakan langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan observasi sebagai berikut: menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan serta disesuaikan dengan metode demonstrasi. menyiapkan materi pembelajaran; menyiapkan media pembelajaran; mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang akan dilaksanakan; dan membuat alat observasi dan alat evaluasi.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus I ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebagai berikut:

Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil observasi maka dapat dilihat berhasil atau tidaknya penggunaan multimedia pada pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 10 Singkawang Timur. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Pada indikator aspek kesukaan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus I dari 53,33% meningkat menjadi 75,00% pada siklus II. Adapun selisih persentase lebih jelas seperti di bawah ini. (a) Indikator gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada siklus I sebesar 46,67%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,00%. Terdapat selisih sebesar 23,37%; (b) Indikator respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada siklus I sebesar 60,00%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%. Terdapat selisih sebesar 20,00%.

Pada indikator aspek ketertarikan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat

bahwa rata-rata persentase siklus I dari 56,67% meningkat menjadi 75,00% pada siklus II. Adapun selisih persentasenya: (a) Indikator perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah pada siklus I sebesar 63,33%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%. Terdapat selisih sebesar 16,67%; (b) Indikator konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika pada siklus I sebesar 50,00%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,00%. Terdapat selisih sebesar 20,00%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus I dari 58,33% meningkat menjadi 81,67% pada siklus II. Adapun selisih persentasenya adalah: (a) Indikator keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika pada siklus I sebesar 63,33%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,33%. Terdapat selisih sebesar 20,00%; (b) Indikator kemauan siswa untuk mengerjakan tugas pada siklus I sebesar 53,33%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 80,00%. Terdapat selisih sebesar 26,67%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni kesadaran tentang pembelajaran di rumah, dan kesadaran siswa untuk bertanya. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus I dari 51,67% meningkat menjadi 68,33% pada siklus I. Adapun selisih persentasenya: (a) Indikator kesadaran tentang pembelajaran di rumah pada siklus I sebesar 53,33%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,00%. Terdapat selisih sebesar 16,67%; (b) Indikator kesadaran siswa untuk bertanya pada siklus I sebesar 50,00%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 66,67%. Terdapat selisih sebesar 16,67%.

Sementara itu, observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II yang dilakukan oleh guru diketahui cara guru mengajar sudah menunjukkan hasil yang baik, namun masih ada aspek-aspek yang skornya hanya mencapai nilai 2, sehingga cara guru mengajar harus lebih ditingkatkan lagi.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus II. Dari data yang diperoleh selama observasi di siklus II, diadakan kesepakatan dengan teman sejawat untuk menilai kelebihan dan kekurangan terhadap tindakan yang telah dilakukan dalam siklus II. Adapun kelebihan dalam Siklus II adalah: terjadi peningkatan yang cukup baik dari persentase siklus II terhadap hasil siklus I; hampir seluruh indikator mengalami peningkatan persentase; secara umum guru sudah semakin mampu menggunakan multimedia; kehadiran seluruh peserta didik mempermudah pelaksanaan penelitian. Sementara itu, kekurangan dalam Siklus II adalah masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan, dan peserta didik masih belum memahami cara menyampaikan laporan.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan pada siklus II, kemudian peneliti bersama teman sejawat bersama-sama kembali merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Perbaikan tersebut akan dilaksanakan dalam siklus III.

Pada tahap perencanaan siklus III, diadakan pertemuan dengan guru teman sejawat, yang bertindak sebagai kolaborator untuk merencanakan langkah-langkah tindakan dan pelaksanaan observasi sebagai berikut: menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan serta disesuaikan dengan metode demonstrasi; menyiapkan materi pembelajaran; menyiapkan media pembelajaran; mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang akan dilaksanakan; dan membuat alat observasi dan alat evaluasi.

Penelitian atau pelaksanaan tindakan Siklus III dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Waktu yang dipergunakan untuk melaksanakan tindakan siklus I ini adalah 2 jam pelajaran yakni selama 70 menit. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang.

Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil observasi maka dapat dilihat berhasil atau tidaknya penggunaan multimedia pada pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN 10 Singkawang Timur. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Pada indikator aspek kesukaan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus II dari 75,00% meningkat menjadi 90,00% pada siklus III. Adapun selisih persentase: (a) Indikator gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada siklus II sebesar 70,00%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 93,33%. Terdapat selisih sebesar 23,33%; (b) Indikator respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika pada siklus II sebesar 80,00%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 86,67%. Terdapat selisih sebesar 6,67%.

Pada indikator aspek ketertarikan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus II dari 75,00% meningkat menjadi 86,67% pada siklus III. Adapun selisih persentase: (a) Indikator perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah pada siklus II sebesar 80,00%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 93,33%. Terdapat selisih sebesar 13,33%; (b) Indikator konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika pada siklus II sebesar 70,00%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 80,00%. Terdapat selisih sebesar 10,00%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus II dari 81,67% meningkat menjadi 95,00% pada siklus III. Adapun selisih persentasenya: (a) Indikator keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika pada siklus II sebesar 83,33%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 100%. Terdapat selisih sebesar 16,67%; (b) Indikator kemauan siswa untuk mengerjakan tugas pada siklus II sebesar 80,00%,

sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 90,00%. Terdapat selisih sebesar 10,00%.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni kesadaran tentang pembelajaran di rumah, dan kesadaran siswa untuk bertanya. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase siklus II dari 68,33% meningkat menjadi 81,67% pada siklus III. Adapun selisih persentasenya adalah: (a) Indikator kesadaran tentang pembelajaran di rumah pada siklus II sebesar 70,00%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 83,33%. Terdapat selisih sebesar 13,33%; (b) Indikator kesadaran siswa untuk bertanya pada siklus II sebesar 66,67%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 80,00%. Terdapat selisih sebesar 13,33%.

Sementara itu, observasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus III yang dilakukan oleh dapat diketahui cara guru mengajar sudah menunjukkan hasil yang sangat baik dan memuaskan, sehingga dapat disimpulkan bahwa cara guru mengajar mengalami peningkatan yang sangat baik.

Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus III. Dari data yang diperoleh selama observasi di siklus III, diadakan kesepakatan dengan teman sejawat untuk menilai kelebihan dan kekurangan terhadap tindakan yang telah dilakukan dalam siklus III. Secara umum, pelaksanaan siklus III sudah mencapai harapan yang diinginkan, yakni meningkatnya seluruh indikator dalam setiap aspek penelitian. Demikian pula halnya dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran juga telah menunjukkan peningkatan yang menggembirakan. Berdasarkan kesimpulan ini, maka peneliti dan teman sejawat sepakat untuk menghentikan tindakan, sehingga penelitian dilakukan hanya sampai pada siklus III.

Pembahasan

Berdasarkan data-data beserta catatan yang peneliti peroleh selama penelitian dilaksanakan, maka berikut ini pembahasan hasil temuan penelitian, khususnya dalam hal peningkatan minat pembelajaran siswa dengan digunakannya multimedia dalam pembelajaran Matematika.

Pada indikator aspek kesukaan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni gairah siswa saat mengikuti pelajaran Matematika dan respon siswa saat mengikuti pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* sebesar 30,05%, siklus I sebesar 53,33%, siklus II sebesar 75,00%, dan siklus III mencapai 90,00. Adapun selisih persentase dari *baseline* ke siklus I adalah sebesar 23,38%, dari *baseline* ke siklus II selisihnya mencapai 44,95%. Selisih antara *baseline* dengan siklus III mencapai 59,95%. Dengan demikian, peningkatan persentase dari *baseline* ke siklus III yang mencapai 59,95% termasuk dalam kategori sedang.

Pada indikator aspek ketertarikan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni perhatian saat mengikuti pelajaran matematika di sekolah dan konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* sebesar 31,67%, siklus I sebesar 56,57%, siklus II sebesar 75,00%, dan siklus III mencapai 86,67. Adapun selisih persentase dari *baseline* ke siklus I adalah sebesar 25,00%, dari *baseline* ke siklus II

selisihnya mencapai 43,33%. Selisih antara *baseline* dengan siklus III mencapai 55,00%. Dengan demikian, peningkatan persentase dari *baseline* ke siklus III yang mencapai 55,00% termasuk dalam kategori sedang.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni keterlibatan siswa di saat mengikuti pelajaran matematika, dan kemauan siswa untuk mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* sebesar 35,00%, siklus I sebesar 58,33%, siklus II sebesar 81,67%, dan siklus III mencapai 95,00. Adapun selisih persentase dari *baseline* ke siklus I adalah sebesar 23,33%, dari *baseline* ke siklus II selisihnya mencapai 46,67%. Selisih antara *baseline* dengan siklus III mencapai 36,67%. Dengan demikian, peningkatan persentase dari *baseline* ke siklus III yang mencapai 36,67% termasuk dalam kategori sedang.

Pada indikator aspek kemauan, terbagi menjadi 2 indikator kinerja yakni kesadaran tentang pembelajaran di rumah, dan kesadaran siswa untuk bertanya. Dari hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata persentase *baseline* sebesar 35,00%, siklus I sebesar 51,67%, siklus II sebesar 68,33%, dan siklus III mencapai 81,67. Adapun selisih persentase dari *baseline* ke siklus I adalah sebesar 16,67%, dari *baseline* ke siklus II selisihnya mencapai 33,34%. Selisih antara *baseline* dengan siklus III mencapai 46,67%. Dengan demikian, peningkatan persentase dari *baseline* ke siklus III yang mencapai 46,67% termasuk dalam kategori sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka secara umum disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat peningkatan kesukaan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dari *baseline* 30,05% menjadi 90,00% pada siklus III, meningkat sebesar 59,95% dengan kategori sedang; (2) Terdapat peningkatan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dari *baseline* 31,67% menjadi 86,67% pada siklus III, meningkat sebesar 55,00% dengan kategori sedang; (3) Terdapat peningkatan perhatian peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dari *baseline* 35,00% menjadi 95,00% pada siklus III, meningkat sebesar 60,00% dengan kategori sedang; (4) Terdapat peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia pada di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dari *baseline* 35,00% menjadi 81,67% pada siklus III, meningkat sebesar 46,67% dengan kategori sedang; dan (5) Terdapat peningkatan minat siswa dalam

pembelajaran Matematika dengan menggunakan multimedia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Singkawang Timur dari *baseline* 32,93% menjadi 88,34% pada siklus III, meningkat sebesar 55,41% dengan kategori sedang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka berikut ini beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan: (1) Mengingat nilai-nilai positif yang muncul sebagai akibat digunakannya multimedia dalam pembelajaran Matematika, khususnya dalam meningkatkan minat pembelajaran peserta didik, maka sebaiknya guru perlu mempertimbangkan untuk menggunakan multimedia dalam pembelajaran Matematika. Namun demikian, tentu saja penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan materi yang akan dipembelajarkan; (2) Agar mencapai hasil yang optimal dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran Matematika, maka guru perlu mempersiapkan perangkat yang diperlukan sebelum melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, dkk (2009) *Penelitian Tindakan Kelas; Peningkatan Kompetensi Profesional Guru*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hadari Nawawi (2005) *Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Hamid Darmadi (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hera L. Mikarsa, dkk. (2009). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Sadiman. (2009) *Interaksi Pembelajaran Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Smalldino, Lowther dan Russell (2011) *Instructional Technology & Media for Learning; Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Pembelajaran* (a.b.Arif Rahman). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono (2011) *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.